

***DEPORTES  
CON IMPLEMENTO***  
***Grado en Cc. Actividad Física y  
Deporte***

*Profesor: José A. Mrtnz. Carbonell  
Universitat d'Alacant  
Curso 2010-2011*

# ***Bloque II: Deportes de pala y raqueta.***

**Tema 6. Historia y evolución de los deportes de pala y raqueta.**

**Tema 7. Reglamento, instalaciones y materiales de los deportes de pala y raqueta.**

**Tema 8. Aspectos técnicos de los deportes de pala y raqueta.**

**Tema 9. Métodos de iniciación a los deportes de pala y raqueta.**

# **Tema 7. Reglamento, instalaciones y materiales de los deportes de pala y raqueta.**

---

**7.1. Reglamento, instalaciones y materiales de Padel.**

**7.2. Reglamento, instalaciones y materiales de Tenis.**

**7.3. Reglamento, instalaciones y materiales de Tenis Playa.**

# 7.1. Reglamento, instalaciones y materiales de Pádel.

## ***RESUMEN REGLAMENTO DE JUEGO DE PÁDEL***

LA PISTA, LA PELOTA Y LA PALA

REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO

REGLA 2. LOS TIEMPOS

REGLA 3. POSICION DE LOS JUGADORES

REGLA 4. ELECCIÓN DE CAMPO Y DEL SERVICIO

REGLA 5. CAMBIOS DE CAMPO

REGLA 6. EL SAQUE O SERVICIO

REGLA 7. FALTA DE SERVICIO

REGLA 8. EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE

REGLA 9. REPETICION DEL SAQUE O "LET" DE SERVICIO

REGLA 10. REPETICIÓN DE UN PUNTO O "LET"

REGLA 11. INTERFERENCIA

REGLA 12. PELOTA EN JUEGO

REGLA 13. PUNTO PERDIDO

REGLA 14. DEVOLUCIÓN CORRECTA

REGLA 15. PUNTO GANADO

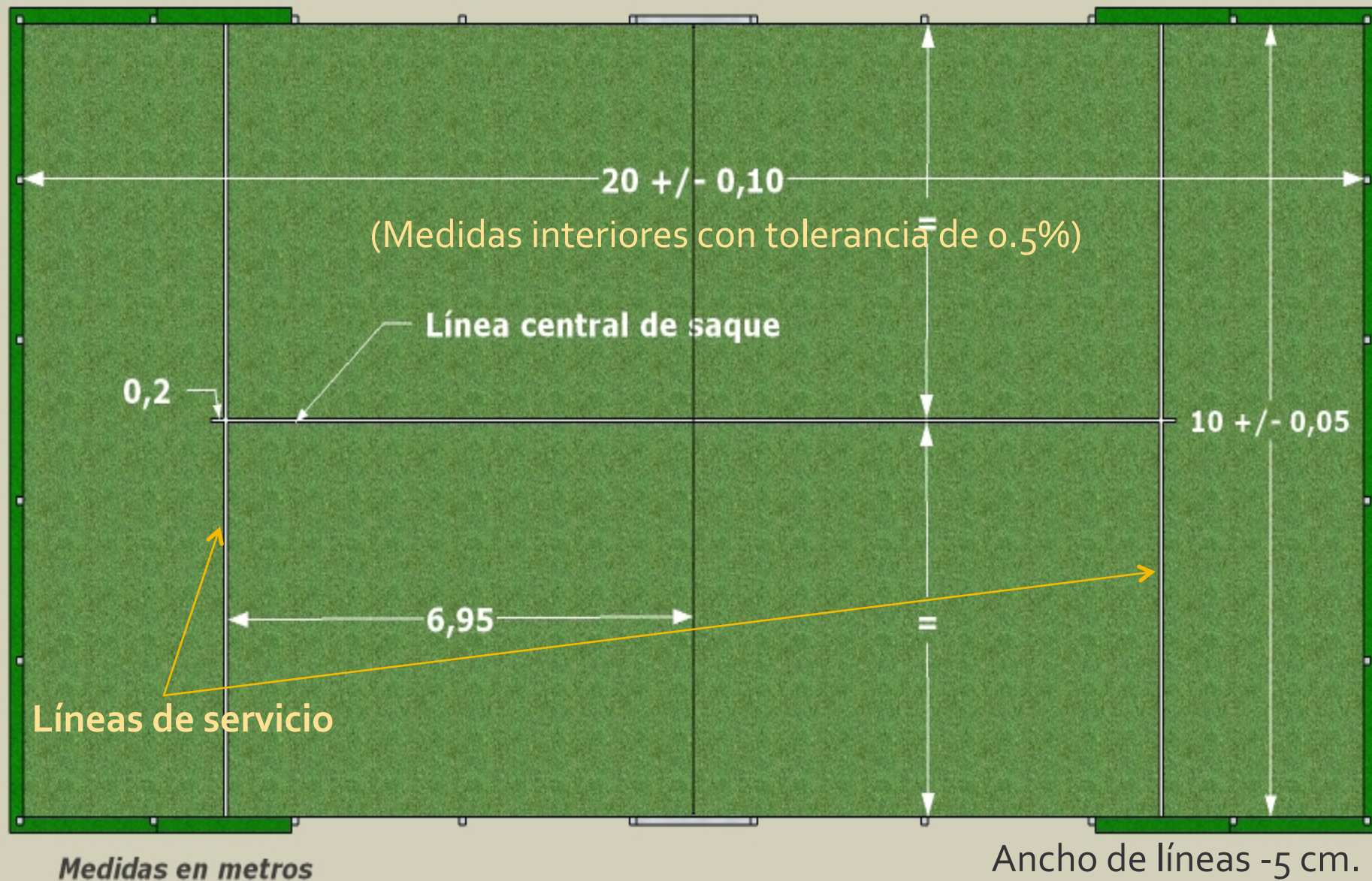
REGLA 16. JUEGO AUTORIZADO FUERA DE LA PISTA

REGLA 17. SUSTITUCIÓN DE PELOTAS





# LA PISTA

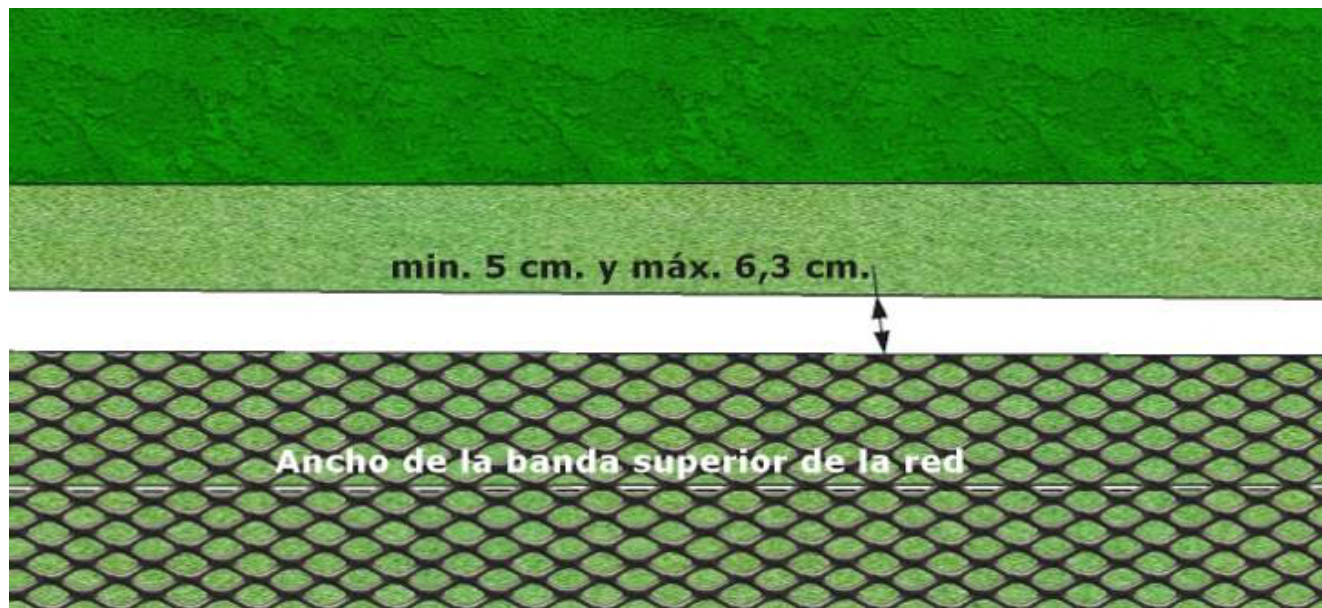




# LA PISTA



Cable metálico de diámetro máximo 0,01 metros



# LA PISTA

Altura mínima libre de obstáculos  
sobre toda la superficie de la pista





# LA PISTA- CERRAMIENTOS

Se combinan zonas construidas con materiales que permiten un rebote regular de la pelota (cristal templado, ladrillo, etc. con acabado superficial uniforme, duro y liso) y zonas de malla metálica donde el rebote es irregular.

## FONDOS

Con 4 metros de altura total del cerramiento, compuesto por tres primeros metros de pared y un último metro de malla metálica.

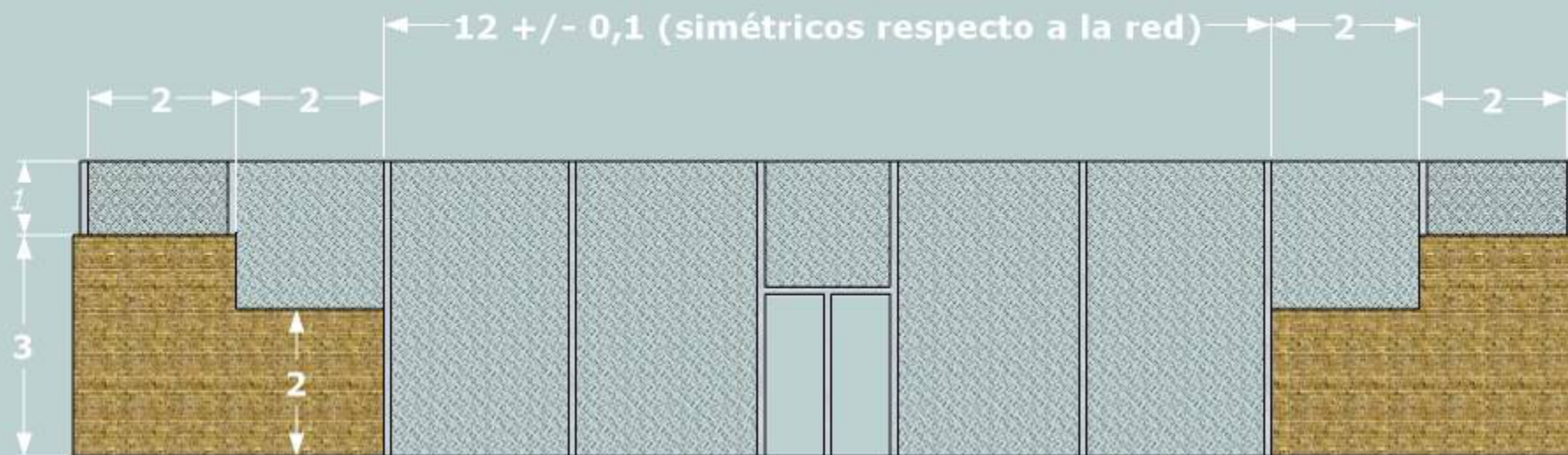


# LATERALES

Laterales - Variante 1 (dimensiones interiores)



Laterales - Variante 2 (dimensiones interiores)



Medidas en metros

# LA PISTA - SUELO

La superficie de la pista podrá ser de hormigón poroso, cemento, madera, materiales sintéticos, césped artificial, o cualquier otro que permita el bote regular de la pelota.

El color del suelo debe ser solo uno, claramente diferente del de las paredes, y de tonalidad verde, azul o pardo-terrosa.

## REQUISITOS

Absorción impactos (Reducción de fuerza)	$RF \geq 20\%$	Hierba artificial
Fricción	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Hierba artificial
Bote vertical de la Pelota	$\geq 80\%$	Hierba artificial  Sintéticos
Relleno de Arena	$SiO_2 \geq 96\%$ $CaO \leq 3\%$ Cantos redondeados Granulometría: 80% peso $\varnothing 16mm - 1,25mm$ Longitud visible fibra 2mm- 3mm	Hierba artificial

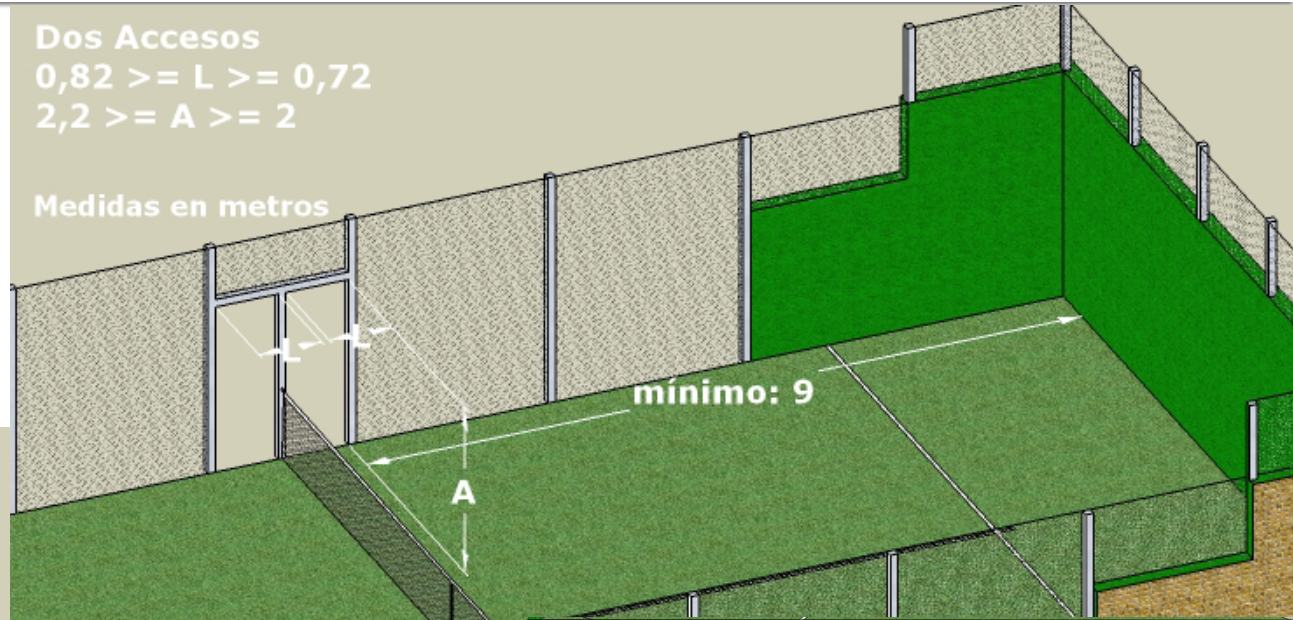


# LA PISTA - ACCESOS

Los accesos a la pista son simétricos respecto al centro de la misma, estando situados en su/s lateral/es. Podrán existir 1 ó 2 aberturas por cada lado, con o sin puerta.

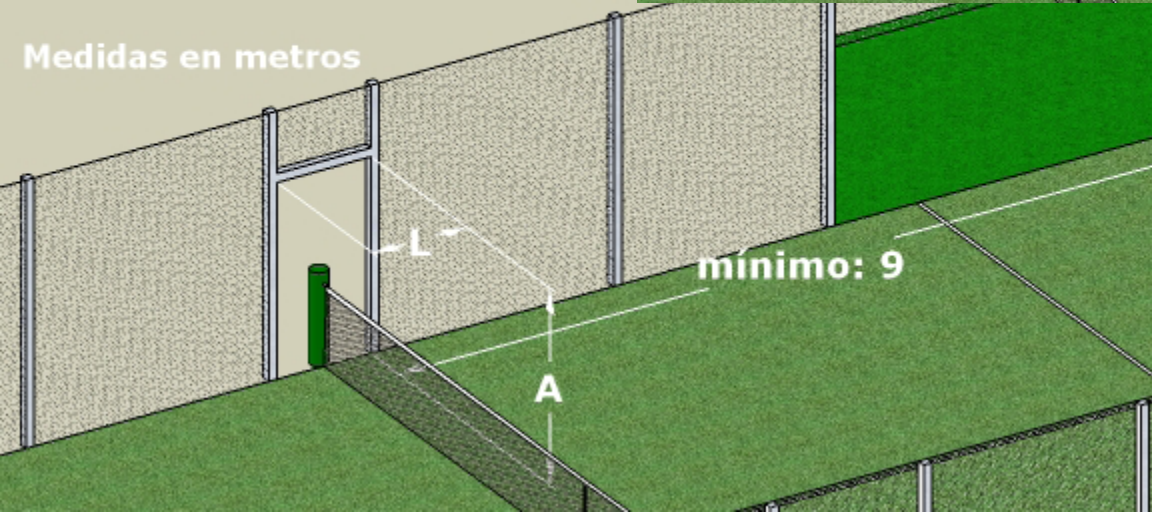
Dos Accesos  
 $0,82 \geq L \geq 0,72$   
 $2,2 \geq A \geq 2$

Medidas en metros



Un Acceso:  
 $1,2 \geq L \geq 1,05$   
 $2,2 \geq A \geq 2$

Medidas en metros



Zona de Seguridad y Juego Exterior (igual a ambos lados de la pista)

Medidas en metros

# LA PELOTA

- La pelota deberá ser una esfera de goma con una superficie exterior uniforme de color blanco o amarillo. Su diámetro debe medir entre 6,35 y 6,77 cm y su peso estará entre 56,0 y 59,4 grs.
- Deberá tener un rebote comprendido entre 135 y 145 cm al dejarla caer sobre una superficie dura desde 2,54 m.
- La pelota deberá tener una presión interna entre 4,6 Kg y 5,2 Kg por cada 2,54 cm cuadrados.

Cuando se juegue a más de 500 m de altitud sobre el nivel del mar, se pueden utilizar otro tipo de pelotas, siendo idénticas al tipo antes descrito excepto en que el rebote deberá ser de más de 121,92 cm y de menos de 135 cm.



# LA PALA

- La pala se compone de dos partes: cabeza y puño.
  - Puño: largo máximo: 20cm, ancho máximo (de cada una de las horquillas, sin considerar el espacio vacío entre ellas): 50mm, grosor máximo: 50mm.
  - Cabeza: el largo de la cabeza más el largo del puño no puede exceder de 45,5cm, ancho máximo: 26cm, grosor máximo: 38mm.

Se permitirá una tolerancia en el grosor de la misma del 2,5 %.

# LA PALA

- La superficie destinada al golpeo estará perforada por un número no limitado de agujeros cilíndricos de 9 a 13mm de diámetro cada uno en toda la zona central.
- La superficie destinada al golpeo, igual en sus dos caras, podrá ser, lisa o rugosa.
- Deberá tener un cordón o correa no elástica de sujeción a la muñeca como protección contra accidentes. Su uso será obligatorio. Este cordón deberá tener una longitud máxima de 35 centímetros.

# REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO.

- 15, 30, 40, (ventaja)- juego, siempre con dos puntos de ventaja.
- La pareja que primero gane 6 juegos, siempre con un mínimo de 2 de ventaja, se anotará el set. En caso de empate a 5 juegos se deberán jugar dos más, hasta ganar por 7-5, pero si se produce un empate a 6 juegos se aplicará el "tie-break" o desempate.
- Los partidos se jugarán al mejor de tres sets (una pareja necesita ganar dos sets para hacerse con el partido).

En el caso de empate a un set, y siempre que se haya establecido previamente, se podrá jugar el tercer set sin aplicar el "tie break" o desempate es decir, si se produce empate a seis juegos, ganará aquel que consiga dos de diferencia.

# REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO.

## MUERTE SÚBITA O "TIE-BREAK"

- El "tie-break" lo ganará el primero que llegue a 7 puntos, siempre y cuando lo haga con 2 de ventaja.
- El "tie break" se iniciará sacando el jugador al que le corresponda hacerlo según el orden seguido en el set y lo hará desde el lado derecho de su pista, jugándose un solo punto. A continuación, y respetando siempre el orden de saque mencionado anteriormente, se jugarán dos puntos, empezando a hacerlo desde el lado izquierdo, y así sucesivamente.
- El vencedor del "tie-break" se anotará el set por 7-6.
- En el set siguiente empezará a sacar el jugador de la pareja que no ha empezado sacando el "tie break".

# REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO.

## MÉTODOS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS

### ***Método de tanteo "sin ventaja" (Punto de oro).***

- Si ambos jugadores o parejas han ganado tres puntos cada uno, se cantará el tanteo de "iguales" y se jugará un punto decisivo denominado punto de oro.
- La pareja restadora elegirá si quiere recibir el servicio del lado derecho o del lado izquierdo de la pista. Los componentes de la pareja restadora, no pueden cambiar de posición para recibir este punto decisivo.
- En mixtos, el jugador que sea del mismo sexo que el sacador restará el punto decisivo.

# REGLA 1. PUNTUACIÓN EN UN JUEGO.

MÉTODOS DE PUNTUACIÓN ALTERNATIVOS

***SETS A CUATRO JUEGOS O MINI SET.***

***TIE-BREAK DECISIVO DEL PARTIDO (7 PUNTOS):***

- Cuando el tanteo de un partido llegue a un set iguales, se jugará un tiebreak para decidir el ganador del partido. Este ti

***TIE-BREAK DECISIVO DEL PARTIDO (10 PUNTOS).***

# REGLA 2. LOS TIEMPOS.

- El Juez Árbitro dará por perdido el partido a cualquiera de las parejas cuyo/s jugadores no estén en la pista preparado/s para jugar 10 minutos después de la hora prevista .
- El peloteo de cortesía con los contrarios, será de 5 minutos y obligatorio.
- Como norma, el juego debería ser continuo, entre puntos el tiempo máximo permitido es de veinte (20) segundos.
- Cuando los jugadores cambien de lado al final de un juego, se concederá un máximo de noventa (90) segundos. Después del primer juego de cada set y durante un tie-break, el juego será continuo y los jugadores cambiarán de lado sin ningún descanso.
- Al final de cada set se concederá un descanso de ciento veinte (120) segundos como máximo.

## REGLA 3. POSICIÓN DE LOS JUGADORES.

- Cada pareja de jugadores se colocará en cada uno de los campos, ubicados a uno y otro lado de la red. El jugador que ponga la pelota en juego es el que saca (servidor) y el que contesta el que resta (restador).
- El jugador que recibe puede colocarse en cualquier lugar de su campo, al igual que su compañero y el compañero del servidor.



# REGLA 4. ELECCIÓN DE CAMPO Y DEL SERVICIO.

- La elección de campo y el derecho a ser el que saque o el que reste en el primer juego, se decidirá por sorteo. La pareja que gane el sorteo podrá elegir entre:
  - a) Sacar o restar, en cuyo caso la otra pareja elegirá el campo, o
  - b) El campo, en cuyo caso la otra pareja elegirá el derecho a servir o restar, o
  - c) Solicitar a sus contrarios que elijan primero.

# REGLA 5. CAMBIOS DE CAMPO.

- Las parejas cambiarán de campo cuando la suma de los juegos de cada set sea número impar.
- En el “tie break” los jugadores cambiarán de campo cada 6 tantos.
- Si se comete un error y no se produce el cambio de campo, los jugadores corregirán dicha situación tan pronto como sea descubierto el error, siguiendo el orden correcto. Todos los tantos contados antes de advertirse el error son válidos. En el caso en que al apercibirse del error se hubiese ya realizado un primer servicio en falta solo se tendrá derecho a un servicio más.
- *No se cambiará de campo al finalizar un set, si la suma del número de juegos del set finalizado es par.*

# REGLA 6. EL SAQUE O SERVICIO.

El saque debe efectuarse de la siguiente manera:

- a) El servidor deberá estar en el momento de inicio del servicio con ambos pies detrás de la línea de saque, entre la prolongación imaginaria de la línea central de saque y la pared lateral (Recuadro de Saque) y que los mismos permanezcan en ese espacio hasta que la pelota sea golpeada.
- b) El servidor botará la pelota en el suelo para efectuar el saque dentro del recuadro de saque en que se encuentre.
- c) El servidor queda obligado a no tocar con los pies la línea de saque, ni la línea imaginaria continuación de la línea central.

# REGLA 6. EL SAQUE O SERVICIO.

- d) En el momento de golpear la pelota en el saque, esta deberá estar a la altura o por debajo de la cintura, y el jugador debe tener al menos un pie en contacto con el suelo.
- f) Al sacar, el jugador no podrá andar, correr o saltar. Se estimará que el jugador no ha cambiado de posición aunque realice pequeños movimientos con los pies que no afecte a la posición adoptada inicialmente.
- g) En el momento de impactar la pelota o en un intento fallido con intención de golpearla, el saque se considerará efectuado.

# REGLA 6. EL SAQUE O SERVICIO.

- h) Si un saque es ejecutado inadvertidamente desde el recuadro de saque no correspondiente, el error de posición deberá ser corregido tan pronto como se descubra. Todos los tantos obtenidos en tal situación son válidos, pero si ha habido una sola falta de saque antes de apercibirse, esta debe ser tenida en cuenta.
  - i) La pareja que tenga el derecho a servir en el primer juego de cada set, decidirá cual de los componentes de la misma comenzará a servir. A su vez, al terminar el primer juego, la pareja que ha venido restando pasará a sacar eligiendo el jugador que debe hacerlo y así alternativamente durante todos los juegos de un set. Una vez establecido el orden de servicio, este no puede ser alterado hasta el comienzo del siguiente set.
- 2 intentos.

# REGLA 7. FALTA DE SERVICIO.

El servicio será falta si:

- b) El servidor falla la pelota totalmente al intentar golpearla.
- c) La pelota bota fuera del recuadro de recepción de saque, que incluye las líneas que lo delimitan (las líneas son buenas).
- e) La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y toca la malla metálica que delimita el campo antes del segundo bote.
- f) La pelota bota en el recuadro de recepción de saque contrario y sale directamente por la puerta en una pista sin zona de seguridad y juego exterior.

# REGLA 7. FALTA DE SERVICIO.

- *Es falta si la pelota toca alguna de las paredes del campo, la malla metálica o un foco siempre del campo del servidor antes de pasar la red y botar en el recuadro de recepción de saque contrario.*
- *No es falta si la pelota sacando de globo, bota en el recuadro de recepción de saque contrario sale directamente de la pista por encima de la malla.*

# REGLA 8. EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE.

- a) El jugador que resta deberá esperar a que la pelota bote dentro de su recuadro de recepción de saque y golpearla antes de que bote en el suelo por segunda vez.
- b) La pareja que recibe el saque en el primer juego de cada set decidirá cuál de sus dos integrantes comenzará a restar, y dicho jugador continuará recibiendo el primer servicio de cada juego hasta la terminación del set.

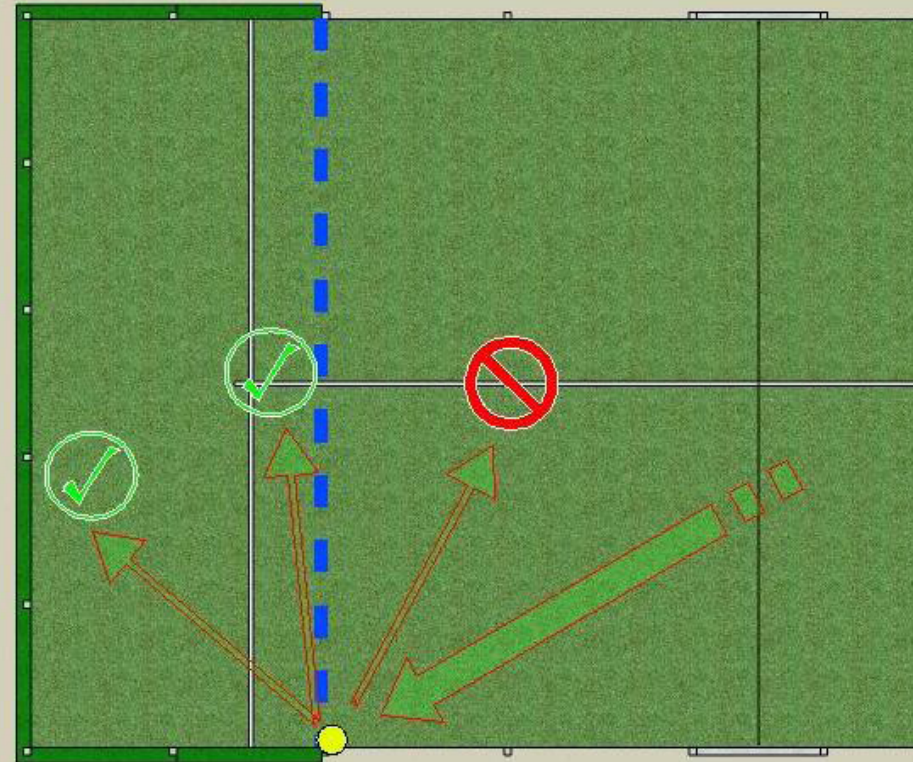
Cada jugador recibirá durante el juego alternativamente el saque y una vez que el orden haya sido decidido, no podrá ser alterado durante ese set o tie-break pero sí lo podrá hacer al principio de un nuevo set.



# REGLA 8. EL RESTO O DEVOLUCIÓN DE SAQUE.

*En el caso de las algunas pistas donde se encuentran algunas con picos verticales en la unión de la pared y la malla, cuando la pelota dé en la "esquina" o "pico", el saque sólo se considerará válido si, tras botar en el suelo y dar en el mencionado "pico", saliera oblicuamente en dirección al que resta, poniendo como límite el rebasar la línea imaginaria que discurre desde el pico hasta el otro pico.*

*La pelota puede botar dos veces seguidas dentro del recuadro de recepción de saque del restador, aunque entre los dos botes hubiese tocado la pared.*



# REGLA 9. REPETICION DEL SAQUE O "LET" DE SERVICIO.

---

El servicio se repetirá (let) si:

a) La pelota toca la red o los postes que la sujetan (si estos están dentro del área de juego) y luego cae en el área de servicio del restador, siempre y cuando no toque la malla metálica antes del segundo bote.

# REGLA 10. REPETICIÓN DE UN PUNTO O "LET".

Un punto en disputa es "let" si:

- a) La pelota se rompe durante el juego.
- b) Cualquier elemento extraño al partido que se está jugando invade el espacio de la pista.
- c) En general, cualquier interrupción del juego debida a situaciones imprevistas y ajenas a los jugadores.

*Caso: Si he cometido una falta en el primer servicio y he iniciado el punto con el segundo servicio, ¿que pasa si durante ese punto se canta un "let"?*

*Decisión: Se repite el punto con derecho a dos servicios.*

# REGLA 11. INTERFERENCIA.

- Se considera interferencia cuando un jugador comete una acción, ya sea deliberada o involuntaria, que moleste a su contrincante para la ejecución de un golpe, el Árbitro, en el primer caso, concederá el tanto al contrincante y en el segundo ordenará la repetición del tanto, "let", cuando el jugador que haya molestado lo haya ganado.

# REGLA 12. PELOTA EN JUEGO.

- La pelota será golpeada alternativamente por cada una de las parejas.
- Si la pelota en juego golpea cualquiera de los elementos de la pista después de haber botado sobre el suelo del campo que corresponda, permanecerá en juego y deberá ser devuelta antes de que bote en el suelo por segunda vez.

# REGLA 13. PUNTO PERDIDO.

Una pareja perderá el tanto:

- a) Si un jugador de la pareja, su pala o cualquier objeto que lleve consigo, toca alguna parte de la red, incluidos los postes, o el terreno de la parte del campo contrario, incluida la malla metálica, mientras la pelota esté en juego.
- b) Si la pelota bota por segunda vez en su campo antes de ser devuelta.
- c) Cuando la pelota, después de botar en el campo propio correctamente, salga por encima de los límites superiores (perímetro exterior) de la pista (fondo y lateral) o por la puerta.
- d) Si devuelve la pelota antes de que ésta haya sobrepasado la red.
- g) Si un jugador golpea dos veces seguidas la pelota (doble toque).

# REGLA 13. PUNTO PERDIDO.

Una pareja perderá el tanto:

k) Si toca la pelota, lanzando contra ella la pala.

l) Si salta por encima de la red mientras el punto está en juego.

NOTA: No se considera doble toque cuando dos jugadores intentan golpear la pelota simultáneamente pero sólo uno la golpea y el otro golpea la pala de su compañero.

n) Si el jugador que golpea la pelota dentro de la pista lo hace con uno o los dos pies fuera del terreno de juego, salvo que esté autorizado el *Juego fuera de la pista*.

# REGLA 14. DEVOLUCIÓN CORRECTA.

La devolución será correcta:

- d) Si como consecuencia de la dirección y la fuerza del golpe, la pelota bota en el campo contrario y se sale de los límites de la pista, o pega en el techo o en los focos de la iluminación, o en cualquier objeto ajeno a los elementos de la pista.
- f) Si la pelota en juego impacta en algún objeto situado en el suelo del campo contrario y que sea ajeno a ese mismo juego (por ejemplo otra bola).
- g) Si la pelota tras botar en el campo propio retorna al campo del que la lanzó y es golpeada en campo contrario, siempre y cuando, el jugador o alguna parte de su ropa o la pala no haya tocado la red, sus postes o el campo de los contrarios.



# REGLA 14. DEVOLUCIÓN CORRECTA.

La devolución será correcta:

- h) Si se "acuchara" o se empuja la pelota se considerará correcta la devolución siempre que el jugador no la haya golpeado dos veces, el impacto se efectúe durante un mismo movimiento y no varíe sustancialmente la salida natural de la pelota.
- i) Si la pelota devuelta bota en campo contrario en el ángulo (esquina) formado por una de las paredes y el suelo, se considerará devolución correcta. (La bola familiarmente denominada "huevo" es buena).

# REGLA 15. PUNTO GANADO.

- a) Si la pelota tras botar en el campo contrario, se saliera de la pista por algún hueco o desperfecto de la red metálica o bien se quedara enganchada en ésta.
- b) Si la pelota tras botar en el campo contrario, se quedara inmóvil en la superficie horizontal plana de un muro.

# REGLA 16. JUEGO AUTORIZADO FUERA DE LA PISTA.

- Los jugadores están autorizados a salir de la pista y estando fuera golpear la pelota siempre que la pista cumpla las condiciones establecidas en el Apartado de La Pista, Zona de Seguridad y Juego Exterior.

# REGLA 17. SUSTITUCIÓN DE PELOTAS.

Los organizadores de una competición deben anunciar por adelantado lo siguiente:

- a) la marca y el modelo de pelotas a utilizar;
- b) el número de pelotas a utilizar en el juego (2 ó 3);
- c) el cambio de pelotas estipulado, si lo hubiese.

Los cambios de pelotas, si los hubiese, se pueden hacer escogiendo una de las siguientes alternativas para cada partido:

1. Después de un número determinado impar de juegos. El peloteo de cortesía cuenta como dos juegos y el "tie break" como uno para el cambio de pelotas.

No se hará un cambio de pelotas al principio de un "tie break". En dicho caso, el cambio de pelotas se retrasará hasta el comienzo del segundo juego del set siguiente.

2. Al principio de un set.